

...und erschließen
Sie sich den Weg
zu einem neuen,
erfolgsstarken
TV-Geschäft!

TV IDEAL

Mehr Spaß am Spiel

Öffnen Sie
den Spielern die Tür
zu

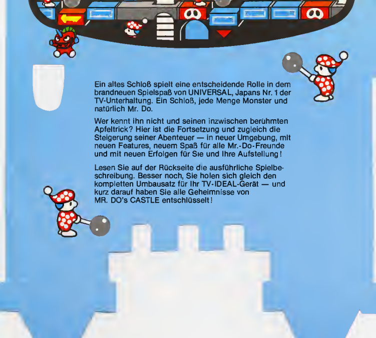
Mr. DO's CASTLE

UNIVERSAL

dem Schloß
voll toller Spielideen...

...und erschließen
Sie sich den Weg
zu einem neuen,
erfolgsstarken
TV-Geschäft!





Ein altes Schloß spielt eine entscheidende Rolle in dem brandneuen Spielspaß von UNIVERSAL, Japans Nr. 1 der TV-Unterhaltung. Ein Schloß, jede Menge Monster und natürlich Mr. Do.

Wer kennt ihn nicht und seinen inzwischen berühmten Apfeltrick? Hier ist die Fortsetzung und zugleich die Steigerung seiner Abenteuer — in neuer Umgebung, mit neuen Features, neuem Spaß für alle Mr.-Do-Freunde und mit neuen Erfolgen für Sie und Ihre Aufstellung!

Lesen Sie auf der Rückseite die ausführliche Spielbeschreibung. Besser noch, Sie holen sich gleich den kompletten Umbausatz für Ihr TV-IDEAL-Gerät — und kurz darauf haben Sie alle Geheimnisse von MR. DO's CASTLE entschlüsselt!

Spielbeschreibung
Mr. DO's CASTLE

Mr. Do, vielen hunderttausend Spielern ein guter Freund aus Gaststätten und Spielhallen, hat seine Aktivitäten neuerdings in ein altes, großes Schloß verlegt, wo ihn ständig rote, blaue und grüne Monster und andere mit den Buchstaben E, X, T, R, A stören und gefährden.

Was bleibt Mr. Do de anderes übrig, als einerseits den aggressiven kleinen Kerlen aus dem Wege zu gehen und andererseits zu versuchen, sie alle aus dem Haus zu vertreiben. Andernfalls verdoppeln sich die Monster nach einiger Zeit, werden noch schneller, noch angriffslustiger und natürlich schwerer zu erwischen.

8 Stockwerke hat Mr. Do's Schloß, dazu oben noch die Zinne mit dem geheimnisvollen Tor, das eine wesentliche Rolle spielen wird. Aufwärts geht's über Treppen links und rechts am Bildrand und über bewegliche Leitern in der Bildmitte, die Mr. Do bei Bedarf zu sich heranschwenken kann. Auch abwärts gelangt Mr. Do auf die gleiche Weise oder durch einen Sprung durch eine der Lücken in den Böden der einzelnen Stockwerke.

Um Punkte zu sammeln und zugleich die Monster zu behindern, kann Mr. Do nämlich einzelne Steinblöcke aus dem Etagenboden herausschlagen. Günstiger ist es, mit einem Block auch gleich ein Monster oder mehrere zu erwischen. Dann klettert die Punktzahl sprunghaft an, und je tiefer es abwärts geht, desto höher ist die Wertung. Für das Herausschlagen eines Blocks erhält Mr. Do im Normalfall nur 20 Punkte, mit Monstern sieht es so aus.

Tabelle 1

Falltiefe	Anzahl der Monster				
	1	2*	3*	4*	5*
1 Stockwerk	500	1000	2000	4000	6500
2 Stockwerke	1000	2000	4500	7500	8000
3 Stockwerke	1500	3500	6000	8000	8000
4 Stockwerke	2000	4500	7500	8000	8000
5 Stockwerke	2500	5000	8000	8000	8000

* Die Punktzahl verdoppelt sich, wenn eins der Monster grün ist und verdreifacht sich bei blauen Monstern

Der Spieler tut also gut daran, taktisch klug zu warten, bis sich einige Monster unter ihm drängeln, dann kann er mit einem Schlag 8000 Punkte herausholen!

Selbstverständlich — aber das weiß ja jeder Spieler — darf sich Mr. Do weder von den Monstern erwischen lassen noch darf er sie berühren. Nicht ganz so einfach, zumal nach einer gewissen Zeit aus den roten Monstern blaue werden, die schneller reagieren und unserem Mr. Do ganz schön zusetzen können. Doch es gibt immer wieder einen Ausweg, z. B. diesen:

Drei Blöcke sind mit einem Schlüssel gekennzeichnet. Sobald Mr. Do diese drei Steine herausgeschlagen hat, öffnet sich auf dem Dach das geheimnisvolle Tor, ein Schild wird sichtbar, und sobald Mr. Do ihn ergreift, wächst seine Kraft rapide an. Zugleich werden aus den roten Monstern blaue, die die Buchstabenfolge des Wortes E, X, T, R, A* verkörpern. Kann Mr. Do diese Monster in der Buchstabenfolge des Wortes EXTRA ausschalten, erhält der Spieler eine zusätzliche Spielfigur, einen weiteren Mr. Do.

Ähnlich wie die Schlüsselblöcke gibt es auch solche mit einem angedeuteten Totenkopf, sogenannte Skelton-Blöcke, und zwar in derselben Etage stets zwei mit anderen Blöcken dazwischen. Schlägt Mr. Do einen der Skelton-Blöcke und die anderen Steine heraus und wartet, bis die Löcher von Monstern besetzt werden, kann er sie alle mit einem einzigen Schlag — durch Abwerfen des zweiten Skelton-Blocks — abwärts befördern und damit ausschalten. Zweiter Vorteil: Im Bereich der Skelton-Blöcke bleibt — anders als bei normalen Blöcken — eine Brücke stehen, die Mr. Do benutzen kann, allerdings auch die Monster.

Die erste Spielszene ist zu Ende, sobald Mr. Do das letzte Monster besiegt oder der Spieler seine Spielfiguren verloren hat. Die weiteren Bilder unterscheiden sich optisch durch Farbvarianten der Szenerie, durch eine größere Anzahl Monster und durch steigende Punktzahlen (s. Tabelle 1).

Tabelle 2

Zahl der Monster	in Szene
5	1- 5
6	6- 9
7	10-13
8	14 usw.

Tabelle 3

Bonuspunkte bei Berührung des Schildes im Tor	
Szene	Punkte
1	1500
2	2000
3	3000
4	3000
5	3500
6	4000
7	4500
8 usw	8000

* Der Aufsteller kann verschiedene Schwierigkeitsgrade einstellen



